



DISHONORED



ARKANE
STUDIOS

Bethesda

⚠ ADVERTENCIA: Antes de empezar a jugar, lea los apartados de información de seguridad y salud de los manuales de la consola Xbox 360® y los accesorios. Guarde todos los manuales para poder consultarlos más adelante. Para conseguir los manuales de la consola y los accesorios, visite a www.xbox.com/support.

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

ÍNDICE

PRIMEROS PASOS	1
INTRODUCCIÓN	2
SITIOS DE INTERÉS	2
PERSONAJES CLAVE	4
MENÚS	5
HUD (VISOR FRONTAL DE DATOS)	5
CONTROLES	6
RUEDA DE ACCESO RÁPIDO	6
DIARIO	7
MECÁNICA DE JUEGO.	8
ARMAS	9
PODERES SOBRENATURALES	10
BRUJERÍA Y EL FORASTERO	11
COMPRAS/MEJORAS/PLANOS	11
DIVERSOS OBJETOS DE INTERÉS	12
LA GUARDIA	12
XBOX LIVE	13
ASISTENCIA TÉCNICA Y ATENCIÓN AL CLIENTE	15

PRIMEROS PASOS

Para tener una experiencia óptima, se recomienda instalar **Dishonored** en el Disco duro Xbox 360. La instalación completa precisa 5 GB de espacio libre en el disco duro. Para instalar **Dishonored** en tu Disco duro Xbox 360:

1. Inserta el disco de juego en la unidad de disco. Ten presente que, tras insertar el disco, la opción predeterminada es iniciar automáticamente el juego. Si sucede esto, sal del juego y regresa a la Interfaz Xbox.
2. Desde la Interfaz Xbox, ve a Mi Xbox.
3. Elige el juego que quieras instalar (en este caso, **Dishonored**).
4. Pulsa el Botón **Y** de tu mando.
5. Elige Instalar en el disco duro.
6. Mientras se instala el juego en tu disco duro, aparecerá un indicador que irá diciendo cómo progresa la instalación.

En cuanto inicies **Dishonored**, elige Nueva partida para empezar una partida nueva.

INTRODUCCIÓN

Dishonored se desarrolla en Dunwall, una ciudad ballenera industrial asolada por un terrible brote de peste.

La ciudad de Dunwall, situada en la isla de Gristol, es la capital del Imperio de las Islas, un colectivo de cuatro ciudades estado muy cercanas entre sí en medio de un inmenso y hostil océano. En los años que precedieron a la llegada de la peste, se descubrió un nuevo proceso para hacer más volátil el aceite de ballena, lo que permitió usarlo como fuente de energía de una serie de ingenios tecnológicos asombrosos. Pese a los grandes avances experimentados por Dunwall, la élite de la ciudad se ha visto incapaz de poner freno a la epidemia que ha sumido en el caos la otrora gran capital. La actividad de las bandas y de todo tipo de delincuentes ha alcanzado máximos históricos, y la Guardia, armada con tecnología de seguridad de nivel militar, ha tomado medidas drásticas contra la población civil. La comida, el aceite de ballena y los elixires ideados para combatir la peste están sometidos a un estricto racionamiento. La situación es desesperada.

Esta es la ciudad en la que vives... Eres Corvo Attano, protector real de la emperatriz Jessamine Kaldwin.

Hace semanas, la emperatriz te envió a las naciones vecinas de Gristol en busca de ayuda. Tras dejar la ciudad de Dunwall, viajaste a las demás islas: Morley, Tyvia y Serkonos; ahora regresas junto a ella como portador de tristes nuevas...

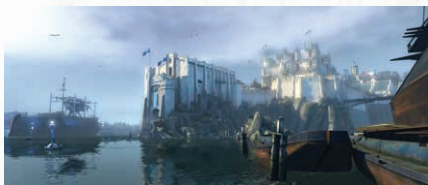
Las minas de plata de la familia no han estado produciendo tanto como antes, es cierto. Mi hermano Morgan y yo lo hemos dado todo, como suele decirse, pero parece ser que la calidad de la mano de obra ha decaído en grado sumo desde los tiempos de nuestro padre.

--Lord Custis Pendleton, Parlamento

SITIOS DE INTERÉS

DUNWALL TOWER

Situada junto al río Wrenhaven, que atraviesa el centro de la ciudad, Dunwall Tower es la residencia de la emperatriz y de otras importantes figuras del gobierno.



BARRIO RESIDENCIAL

El barrio residencial, erigido en torno a un afluente menor del río, conocido como el Serpentine, es donde reside la aristocracia de Dunwall. En el centro del barrio se alza una antigua estructura amurallada, la mansión Boyle, hogar de una de las familias más acaudaladas de Dunwall.



HOLGER SQUARE

Es el emplazamiento de la oficina del Decano supremo y sede del líder del grupo religioso predominante de las islas, la Abadía de Quidam.



EL BARRIO ANEGADO

Tras la rotura de un dique de contención que provocó la inundación del lugar, los edificios de este barrio han quedado en su mayoría abandonados. Ahora, sirve de guarida de todo tipo de matones y ladrones; los rumores dicen que también da cobijo a miembros de cultos y profesionales de las artes oscuras. También se ha visto a la Guardia por aquí deshaciéndose de cadáveres de afligidos infectados por la peste.



PUENTE DE KALDWIN

Esta descomunal estructura cruza el río Wrenhaven de una orilla a otra. Fue encargada originalmente por el emperador Kaldwin, padre de la emperatriz, aunque se ha fortificado en los últimos meses con las nuevas tecnologías de Sokolov.



ISLA KINGSPARROW

Esta pequeña isla se encuentra situada en la desembocadura del río Wrenhaven. En la actualidad, se está construyendo aquí un nuevo faro, bajo la dirección del jefe real de espionaje, Hiram Burrows.

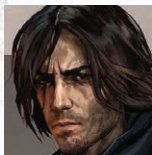


La Guardia no es tan lista como se cree. Se ganan sus galones enfrentándose fundamentalmente a huérfanos a los que intentan robarles la cena. Siempre que se topan conmigo y los muchachos, o con cualquier otra banda respetable, es otra historia. Miran para otro lado y se marchan silbando calle abajo.

La mayoría tiene miedo de una buena pelea a navajazos.

--Black Sally

PERSONAJES CLAVE



CORVO ATTANO

El protector real, Corvo Attano, procede de la isla de Serkonos, lo que lo convierte en un forastero en Dunwall. Corvo, asignado para servir a la emperatriz como gesto diplomático, sirve fielmente como guardaespaldas y agente.



EMPERATRIZ JESSAMINE KALDWIN

La emperatriz Jessamine Kaldwin rige un imperio sumido en la agitación. Considera su deber proteger a su pueblo de la peste y discute a menudo con su jefe real de espionaje sobre la mejor manera de afrontar la crisis.



EMILY KALDWIN

Es la joven hija de la emperatriz y futura heredera del trono. Emily ha pasado la mayor parte de su infancia bajo la protección de Corvo.



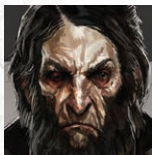
HIRAM BURROWS

Burrows, jefe real de espionaje de Dunwall, está decidido a asegurar su visión del futuro de Dunwall. Culpa de los problemas de la ciudad a la emperatriz y a la indolencia y los trastornos del pueblo llano.



DECANO SUPREMO THADDEUS CAMPBELL

El Decano supremo Campbell, máxima autoridad religiosa de Dunwall, es el líder actual de la Abadía de Quidam.



ANTON SOKOLOV

Sokolov, galeno real y jefe de la Academia de Filosofía natural, ha inventado la mayor parte de las nuevas tecnologías que han permitido prosperar a Dunwall. Pero sus talentos no se limitan a la filosofía natural, sino que, además, ha pintado retratos de los ciudadanos más prominentes de la ciudad, en su hogar en el puente de Kaldwin. Antes de la peste, los "cuadros de Sokolov" se consideraban un artículo de moda y alcanzaban grandes precios entre la aristocracia de la ciudad.

MENÚS

MENÚ PRINCIPAL

CONTINUAR

Reanuda tu partida desde el último punto guardado.

NUOVA PARTIDA

Empieza una nueva partida.

MISIONES

Vuelve a jugar cualquier misión que ya hayas cumplido (ten presente que empezarás las misiones con el mismo equipo que tenías cuando llegaste a ellas por primera vez).

CARGAR

Carga una partida guardada concreta. Ten presente que, aunque *Dishonored* se guarda automáticamente en ciertos puntos, también puedes guardar la partida manualmente en cualquier momento, mientras no estés en combate.

OPCIONES

Modifica ajustes de juego, imagen, sonido y control.



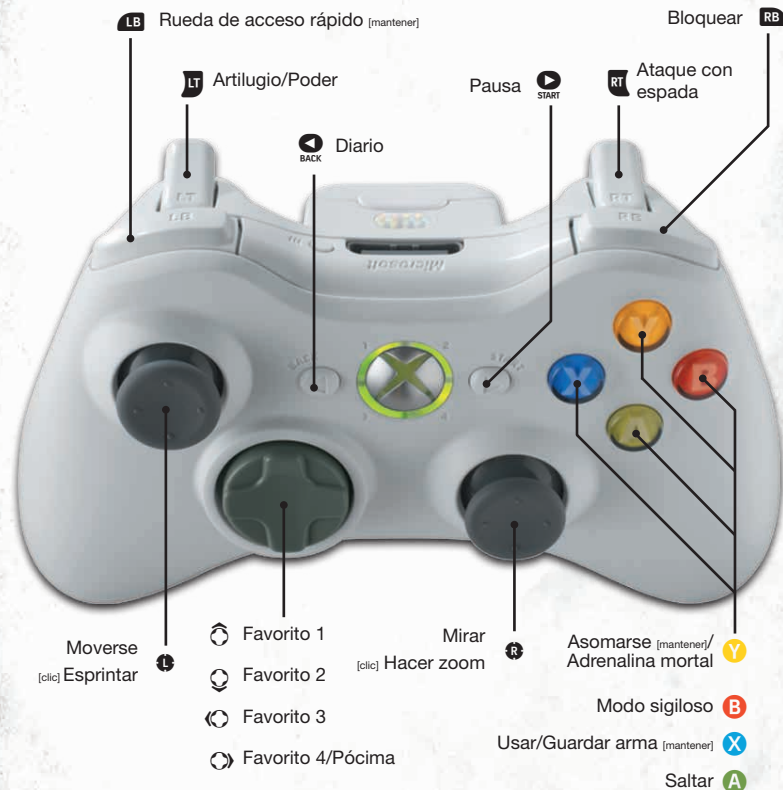
HUD (VISOR FRONTAL DE DATOS)

Barra de salud Barra de maná Artilugio/Poder en uso Rastreador de objetivos Mira



Modo sigiloso

CONTROLES



RUEDA DE ACCESO RÁPIDO

La rueda de acceso rápido te permite equipar la mano izquierda con cualquiera de tus artillugios o poderes. Desde allí, también puedes usar un elixir de salud o de maná. Puedes asignar accesos directos para cualquiera de tus artillugios o poderes si los seleccionas en la rueda y pulsas **○**.



Recuerdo la noche en que cedieron los diques y Rudshore se inundó. Crowley y yo nos llevamos allí a algunos de los chicos para ver qué podíamos conseguir. Los ricos y los criados corrían como locos, intentando llevarse alfombras y muebles mientras subía el nivel del agua. Dinero fácil, el de esa noche.

--Slackjaw, banda de Bottle Street

DIARIO

OBJETIVOS

Ofrece un resumen de tu misión actual. Este menú también muestra los objetivos que tienes que cumplir y te permite activar o desactivar el seguimiento de cada uno. "Pistas de la misión" recoge la información útil que hayas reunido hasta el momento y cualquier objeto que lleves que sea fundamental para la misión.

ANOTACIONES

Recoge todos los libros, audiógrafos y notas escritas que hayas encontrado en el juego. Los libros suelen proporcionar información de trasfondo o de la historia, mientras que las notas suelen referirse a misiones concretas.

PODERES

Recoge una lista con todos los poderes sobrenaturales que has conseguido, así como cualquier otro poder que puedes conseguir o mejorar, junto con su correspondiente coste en runas. En esta sección también encontrarás descripciones de todas las tácticas y los poderes relacionados con su uso.

TALISMANES DE HUESO

Muestra los talismanes de hueso que hayas reunido y te permite equiparte con ellos para reforzar tus poderes.

INVENTARIO

Muestra cualquier llave, munición, pócimas, artillugios o mejoras que hayas conseguido.



MECÁNICA DE JUEGO

Las misiones de **Dishonored** te proporcionarán objetivos concretos, pero cada uno se puede cumplir de numerosas formas, lo que te permite hacer uso de tu propio enfoque y del estilo de juego que prefieras. Puedes utilizar una amplia variedad de poderes y artilugios para apoyarte en el camino que decidas seguir.

COMBATE

El combate en **Dishonored** supone usar tu espada con una mano y un poder o artilugio con la otra.

Siempre empuñas la espada con la mano derecha. Presiona **RT** para atacar al enemigo y **RB** para bloquear los ataques que te lance. Bloquear justo antes de que un ataque enemigo te alcance te permitirá desequilibrar al rival y lanzar un rápido contraataque.



En la mano izquierda, puedes equiparte con cualquiera de los poderes o artilugios de los que dispongas, como el revólver, la ballesta, las granadas, Guiño o Ralentí. Mantén pulsado **LB** para que aparezca la rueda de acceso rápido, usa **B** para seleccionar el poder o artilugio, y presiona **LT** para activarlo cuando sigas jugando.

Sigilo

Puedes activar o desactivar el modo sigiloso si pulsas **B** y luego te pones a cubierto para que los enemigos no te vean. Mientras estés escondido tras alguna pared u otro objeto, podrás asomarte por una esquina si mantienes **Y** y pulsas **LB** o **LT** para reconocer el terreno de manera segura.

El sonido también se tiene en cuenta para determinar si el enemigo te descubre, así que evita correr o hacer ruidos si quieres seguir pasando desapercibido. Ten presente que puedes utilizar el sonido para distraer al enemigo: dispara un virote de ballesta o lanza una botella cercana para desviar la atención del enemigo en una dirección concreta.



Los enemigos se alarmarán y empezarán a buscarte cuando descubran cadáveres y personajes inconscientes. Para recoger a un enemigo incapacitado, mira su cuerpo inerte y mantén **X**. Busca un lugar apartado donde esconderlo y pulsa **X** para soltarlo, o presiona **RT** para lanzarlo.

No olvides que tus poderes pueden resultar muy útiles para mantener el sigilo. Activa Ralentí para pasar entre tus enemigos de manera segura, teletransportate desde una cobertura a otra con Guiño o usa Visión tenebrosa para descubrir a los enemigos que tengas por delante.

ASELINATO

Si logras sorprender a un enemigo acercándote a él sin que te descubra, podrás ejecutar movimientos sigilosos de asesinato.

Cuando te encuentres junto a un enemigo que no te haya descubierto, presiona **RT** para asesinarlo rápidamente. También puedes realizar caídas letales si saltas desde cierta altura y, al caer sobre un enemigo, lo asesinas; para ello, tienes que mirar al enemigo mientras caes sobre él y presionar **RT** cuando se te indique para asesinarlo desde el aire.

Si prefieres usar una opción no letal, también puedes mantener **RB** cuando te encuentres justo detrás de un enemigo desprevenido para ahogarlo hasta dejarlo inconsciente.

ARMAS



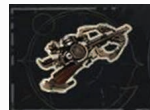
ESPADA

La espada, arma principal de Corvo, es igualmente útil tanto para los asesinatos sigilosos como para el combate cuerpo a cuerpo. El denso metal empleado para crear esta particular espada la convierte en el arma defensiva perfecta para bloquear ataques enemigos.



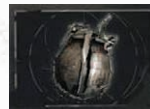
REVÓLVER

El revólver es una buena arma como complemento de tu espada en una pelea. Se puede usar con munición normal o explosiva.



BALLESTA

La ballesta es excelente para eliminar a alguien silenciosamente. Se puede cargar con distintos tipos de munición, ya sean viroles metálicos normales, dardos anestésicos o los más destructivos viroles incendiarios.



GRANADAS

Los explosivos arrojados resultan útiles para eliminar a varios blancos a la vez o para acabar con enemigos especialmente duros. Su variante, la bomba adhesiva, se pegará a cualquier superficie, incluidas criaturas vivas, antes de hacer explosión.



ESPIRAL CORTANTE

Estos mortíferos artefactos son como minas de proximidad que pueden ponerse en puertas, paredes o criaturas. Cuando se activa, la trampa suelta una lluvia de cuchillas, que destrozan cuanto haya a su alcance.

PODERES SOBRENATURALES

Cada uno de estos poderes se puede mejorar a un segundo nivel para potenciar sus funciones.



Guiño: te teletransporta sigilosamente a un punto cercano. Mantén **LT** para activar el icono de apuntado de Guiño, apunta el icono con **R** y suelta **LT** para transportarte al lugar elegido. Apunta el icono de Guiño a cornisas para llegar a lugares más elevados, o combina Guiño con un salto para realizar maniobras acrobáticas. A nivel dos, aumenta el alcance.



Visión tenebrosa: permite ver el contorno de los seres vivos a través de las paredes. Además de mostrar el campo visual de un enemigo, Visión tenebrosa también ofrece una representación visual del sonido, lo que lo hace muy útil para el sigilo. A nivel dos, resalta sistemas de seguridad y objetos valiosos.



Posesión: te funde físicamente con el cuerpo de cualquier criatura durante un tiempo limitado, lo que te permite esconderte o pasar por espacios muy reducidos sin ser descubierto. A nivel dos, permite poseer humanos.



Ralentí: ralentiza drásticamente cuanto tienes a tu alrededor durante un tiempo limitado, lo que te permite luchar o pasar sigilosamente de manera más eficaz. A nivel dos, el tiempo se detiene por completo, y el enemigo y los sistemas de seguridad ignorarán tu presencia.



Ataque voraz: invoca a un grupo de ratas feroces que consumirán cadáveres o atacarán al ser vivo más cercano. A nivel dos, invoca a un mayor número de ratas, más feroces todavía. No puede haber más de un grupo de ratas activo a la vez.



Ráfaga: suelta una potente ráfaga de viento que derribará al enemigo. Este poder también apagará fuegos, hará añicos puertas de madera y devolverá proyectiles, como flechas, al enemigo que los lanzó. A nivel dos, aumenta la potencia de la ráfaga.



Asesino de la sombra: cada vez que mates a un enemigo desprevenido, su cuerpo quedará reducido a cenizas. A nivel dos, incluso los enemigos conscientes de tu presencia quedarán reducidos a cenizas cuando los mates.



Sanguinario: te permite acumular adrenalina a base de bloquear ataques, ejecutar asesinatos o infligir daño. Cuando la adrenalina esté al máximo, podrás ejecutar un ataque letal. A nivel dos, aumenta el ritmo de acumulación de adrenalina y permite realizar un ataque doble, capaz de matar a varios enemigos.



Agilidad: te permite saltar más alto. A nivel dos, te permite correr más rápido.



Vitalidad: aumenta tu salud máxima. A nivel dos, parte de tu salud se regenera.

BRUJERÍA Y EL FORASTERO

Entre la reciente pujanza industrial que ha sufrido Dunwall, el fantasma del misterioso Forastero sigue presente en los rincones más oscuros de la ciudad.



RUNAS: el poder del Forastero se canaliza a través de artefactos hechos de huesos de ballena, llamados runas. Podrás gastar las runas para acceder a nuevos poderes. Elige tus poderes con cuidado, ya que las runas son un bien escaso.



TALISMANES DE HUESO: mientras exploras Dunwall, también encontrarás talismanes de hueso, una versión menor de las runas que te permitirá potenciar algunos de tus poderes. Únicamente puedes usar un número limitado de talismanes de hueso a la vez, aunque dicho límite se puede aumentar a lo largo del juego.

COMPRAS/MEJORAS/PLANOS



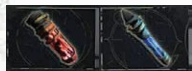
Dado que la ciudad está sumiéndose en el caos, los diversos objetos que encuentres pueden alcanzar un buen precio en el mercado negro. El dinero que ganes al empeñar estos objetos se puede usar para adquirir nuevas mejoras del equipo.

También encontrarás planos mientras exploras Dunwall. Reúnelos para poder acceder a las mejoras avanzadas de equipo. Cuando consigas un plano, su correspondiente mejora de equipo estará disponible en el taller de Piero para que puedas adquirirla.

Estoy muy solicitado, te lo aseguro. Tengo trabajo constante, dando clases en la academia, pintando retratos de la aristocracia o supervisando la instalación de un nuevo sistema de seguridad en algún lugar de la ciudad. Así que, si paso una o dos noches en el puente de Kaldwin, entregado a mis propios placeres, tendrás que disculparme. O no. Me da exactamente igual.

--Galeno real Anton Sokolov, Academia de Filosofía natural

DIVERSOS OBJETOS DE INTERÉS



PÓCIMAS: se pueden encontrar por toda Dunwall y usarse en cualquier momento para reponer tu salud (elixir rojo de Sokolov) o tu maná (remedio azul de Piero).



COMIDA: comer alimentos es una forma rápida de reponer salud. A diferencia de las pócimas, la comida no se puede guardar para más tarde, sino que se consume automáticamente en el momento de recogerla.



HERRAMIENTAS PARA CIRCUITOS: son objetos de un solo uso que te permiten piratear cualquier artilugio de la ciudad. Después de reprogramarlas, las alarmas no volverán a sonar, mientras que los arcos voltaicos, postes fulminantes y torres de vigilancia se volverán contra la Guardia.

He sido niñera en algunas de las mejores casas de Dunwall y puedo decir que temo el día en que algunos de esos niños crezcan para convertirse en quienes dirigen esta ciudad. La mayor parte de ellos está más mimada aún que sus padres y ni todas las niñeras del mundo bastarían para hacer que crecieran hasta convertirse en gente decente.

--Kalista Curnow

LA GUARDIA

Dunwall está plagada de tecnología que la Guardia emplea para controlar al pueblo. Según la situación, te puede interesar evitar, desactivar o reprogramar estos aparatos.



ALARMA DE LA GUARDIA

Cuando se activa, este sencillo sistema de alarma indicará a los guardas de la zona que te busquen. Apágalo para poner fin a la búsqueda, o reprogramálos para desactivar permanentemente la alarma.



TORRE DE VIGILANCIA

Las torres de vigilancia examinan los alrededores con grandes focos y disparan flechas llameantes a los enemigos de la Guardia. Evita la luz para que no te descubran, o busca una forma de trepar y desactivarlas.



ARCO VOLTAICO

Los miembros de la Guardia son los únicos que pueden atravesar un arco voltaico sin ser volatilizados al instante. Puedes desactivar estas barreras si les quitas la fuente de energía, o también puedes evitarlas mediante métodos más creativos.



POSTE FULMINANTE

Los postes fulminantes desintegran a los enemigos de la Guardia que se les acerquen. Como con los arcos voltaicos, se pueden desactivar o manipular de varias maneras.

XBOX LIVE

Xbox LIVE® es tu conexión a más juegos, más entretenimiento, más diversión. Para obtener más información, visita www.xbox.com/live.

CONECTANDO

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite www.xbox.com/live/countries.

CONTROL PARENTAL

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite www.xbox.com/familyssettings.

Todos esos artilugios de Sokolov son maravillosos. Esos brutales arcos voltaicos, que mantienen a raya a la chusma, y ahora tenemos luz eléctrica por las noches, lo que hace nuestras cenas en el jardín mucho más agradables. Y no cuesta más que un poco de aceite de ballena, sacado sencillamente del mar. Es una época maravillosa para vivir.


--Waverly Boyle

ASISTENCIA TÉCNICA Y ATENCIÓN AL CLIENTE

Para obtener asistencia técnica y ponerse en contacto con el servicio de atención al cliente, llame al 912 754 744, horario de atención: de 9:00 a 18:00 de lunes a viernes, con la excepción de días festivos españoles.

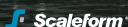
Cerramos los fines de semana contacte con **SupportES@bethsoft.com** o visite **www.bethsoft.com**. Para reclamaciones relacionadas con la garantía, envíe el disco del juego a ZeniMax Europe Limited, Skypark – 9th Floor, 8 Elliot Place, Glasgow, G3 8EP, Reino Unido, junto con la prueba de compra, el número de producto, una breve descripción del error o defecto y remíte.

Mantente informado de todas las novedades de Bethesda a través del Twitter oficial:

 twitter.com/Bethblog_es



Powered by
Wwise
audio engine for real time



ZeniMax
EUROPE LTD.

Bethesda

Dishonored © © 2012 ZeniMax Media Inc. Developed in association with Arkane Studios. Dishonored, Revenge Solves Everything, Arkane, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Unreal® is a registered trademark of Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998 – 2012, Epic Games, Inc. All Rights Reserved. Uses Scaleform GfX © 2012 Scaleform Corporation. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright ©1997-2012 by RAD Game Tools, Inc. All Rights Reserved. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft y se utilizan bajo licencia de Microsoft.

MAN-19635-SPA